HELSINKI

Een spel van
Daniel Skjold Pedersen &
Asger Harding Granerud voor
2 – 4 spelers vanaf 10 jaar.

Spelmateriaal

Gemeenschappelijk spelmateriaal

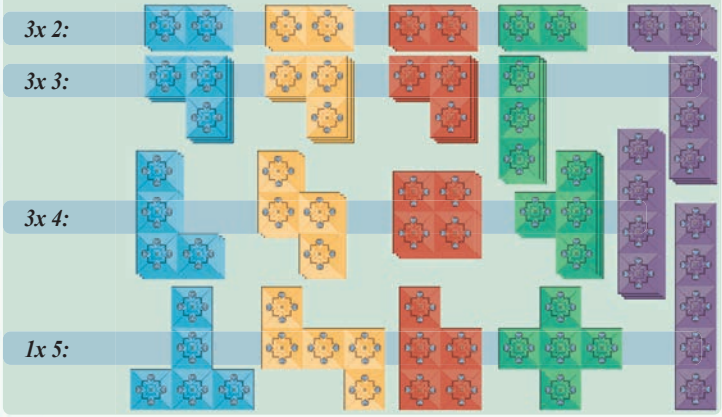
- **1 Senaatspleinbord**

- **1 Actiebord met puntenspoor**

Bestaat uit twee delen en moet voor het begin van het spel in elkaar gezet worden.

- **50 Paviljoenfiches** ***(dubbelzijdig)***

– met 2 – 5 daken, 10 stuks in elk van de 5 kleuren



- **12 Joker-paviljoenfiches**

– met elk één dak

- **100 Paviljoenkaarten**

18 kaarten in elk van de 5 kleuren en 10 jokerkaarten

- **30 Dakopbouw-stenen**

5 Afdekfiches

1 Startspelerfiguur

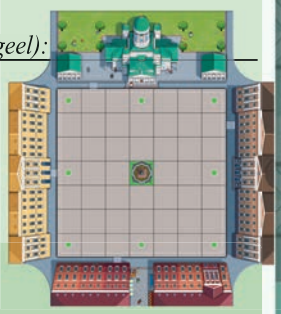
De figuur bestaat uit drie delen en moet voor het eerste spel in elkaar gezet worden.

- **1 Spelregeloverzicht**

Spelmateriaal per speler

(in de 4 spelerskleuren rood, groen, blauw en geel):

- **1 Spelersbord**



- **8 Wapenschilden**

- **1 Standbeeld**

- **1 Pion**

- **1 Scoresteen**

Spelmateriaal voor de uitbreiding "Droge wegen"

- **4 Bonuskaarten**

- **16 Bezoekers**

Spelidee en doel van het spel

In het centrum van de Finse hoofdstad Helsinki ligt het beroemde Senaatintori (senaatsplein), omringd door regeringsgebouwen, de universiteit, de kathedraal en het Sederholmhuis. Het is jullie taak om de markt op het senaatsplein vorm te geven en te proberen zoveel mogelijk paviljoens met elkaar te verbinden. Met behulp van de uitgestalde kaarten krijg je paviljoenfiches, waarmee je jouw eigen senaatsplein vormgeeft. Als je over bepaalde velden heen bouwt krijg je wapenschilden, die je kunt inruilen voor eenmalige acties. Wie de paviljoenfiches slim bouwt en de eenmalige acties op het juiste moment gebruikt, wordt de winnaar van het spel.

Spelvoorbereiding – *voorbeeld voor een spel met vier spelers*

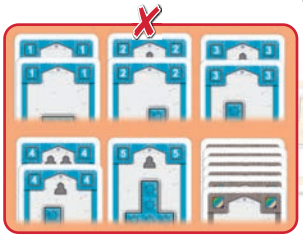
1) Leg het **senaatspleinbord** in het midden van de tafel. Schud alle **paviljoenkaarten** en leg ze als gedekte trekstapel op het overeenkomstige veld. Ernaast bevindt zich het veld voor de aflegstapel. Trek acht kaarten van de trekstapel en leg ze open in de uitsparingen tussen de gebouwen.

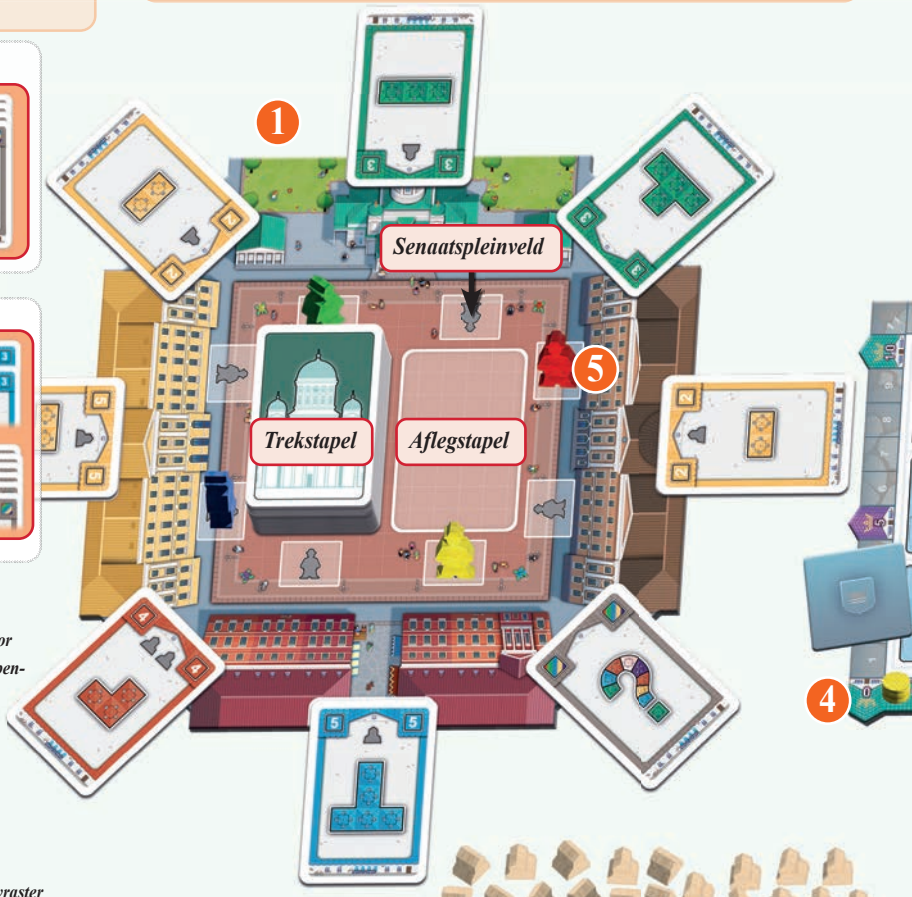
In een spel met 3 spelers:

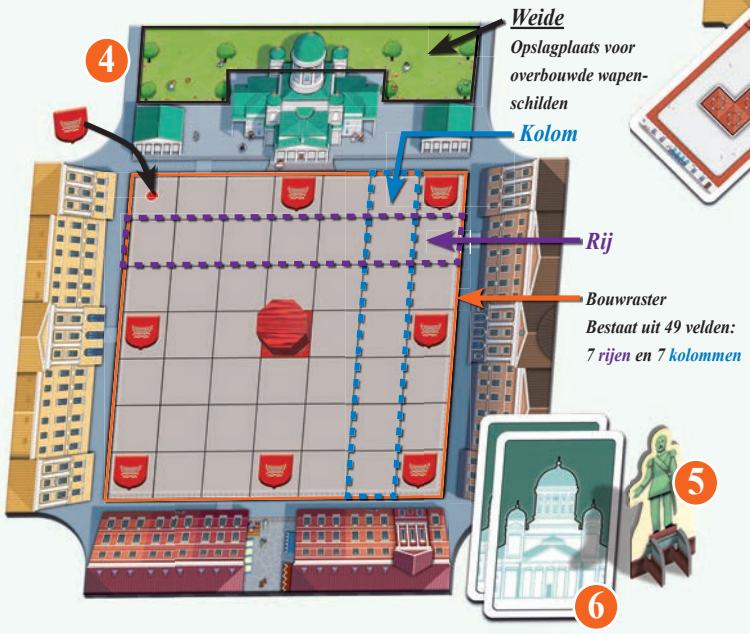
Voor het schudden van de kaarten, worden ***van elke kleur*** *twee kaarten "1" en één kaart "5" en vier jokerkaarten verwijderd. Deze kaarten worden niet gebruikt in het spel en gaan terug in de doos.*

In een spel met 2 spelers:

Voor het schudden van de kaarten, worden ***van elke kleur*** *twee kaarten "1", "2", "3" en "4" en zes jokerkaarten verwijderd. Deze kaarten worden niet gebruikt in het spel en gaan terug in de doos.*







2) Sorteer de **paviljoenfiches** eerst op kleur en vervolgens op vorm. Leg de fiches als algemene voorraad naast het senaatspleinbord, zodanig dat ze voor iedereen goed bereikbaar zijn. Leg de **dakopbouw-stenen** naast de fiches.

4) Elke speler kiest een kleur en neemt het volgende spelmateriaal in deze kleur:

- **1 Spelersbord**, hierop zijn op de vier zijden dezelfde gebouwen afgebeeld als op het senaatspleinbord. Elke speler legt het bord zodanig voor zich neer, dat het in dezelfde richting wijst als het senaatspleinbord in het midden.
- **8 Wapenschilden**, die op de aangegeven velden *(gekleurde stip)* van het spelersbord worden gelegd.
- **1 Standbeeld,** dat in het midden van het bord wordt gelegd.
- **1 Scoresteen,** die op veld "0" van het puntenspoor wordt gelegd.
- **1 Pion**

5) De jongste speler krijgt de **startspelerfiguur** en plaatst zijn pion, op een **veld** naar keuze, op het senaatspleinbord.

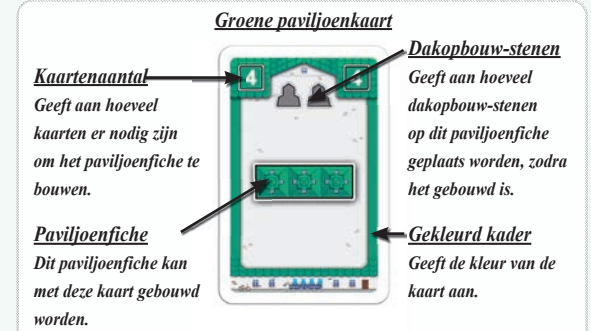
De overige spelers volgen, met de klok mee, en plaatsen hun pion telkens op het tweede volgende veld.

3) Leg het **actiebord** naast het senaatspleinbord.

Voor het eerste spel raden we aan om de onderste rij acties van het bord af te dekken met de **5 afdekfiches**. Deze acties zijn tijdens dit spel niet beschikbaar.

Als je het spel al een aantal keren gespeeld hebt, dan zijn de afdekfiches niet meer nodig en zijn er meer acties om uit te kiezen.

Leg de **joker-paviljoenfiches** klaar onder het actiebord.



***Groen paviljoenfiche** (3 daken)*

Elk paviljoenfiche heeft 3 eigenschappen:

• Vorm | • Kleur | • Aantal daken

!! ***Belangrijk:** De kleuren van de paviljoenkaarten en paviljoenfiches zijn geen spelerskleuren! Elke speler mag uit alle kleuren kiezen om zijn spelersbord mee te bebouwen.*

6) Tenslotte trekt elke speler twee paviljoenkaarten en neemt deze in zijn hand. Het spel kan beginnen! *Niet-gebruikt spelmateriaal gaat terug in de doos.*

Spelverloop

Helsinki wordt gespeeld in meerdere rondes en elke ronde begint bij de speler met de startspelerfiguur. De andere spelers volgen daarna met de klok mee.

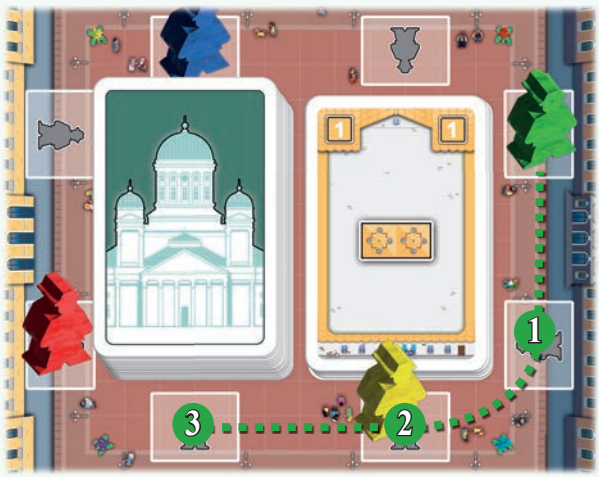
Als je aan de beurt bent moet je eerst **1) Jouw pion verplaatsen**

Hierna moet je kiezen: **2) Kaarten trekken of paviljoens bouwen**

Hiermee is de beurt beëindigd en is de volgende speler aan de beurt.
Het spel eindigt na de ronde waarin de laatste kaart van de trekstapel is omgedraaid of getrokken. Om ervoor te zorgen dat er voldoende uitgestalde kaarten liggen, wordt op dit moment de aflegstapel geschud en gebruikt als trekstapel voor de laatste ronde, als dit nodig is. Als de laatste ronde beëindigd is, dan volgt de eindtelling.

1) Jouw pion verplaatsen

Je **moet** jouw pion **1 – 3 velden, met de klok mee,** verplaatsen. Er mogen meerdere pionnen op hetzelfde senaatspleinveld staan.

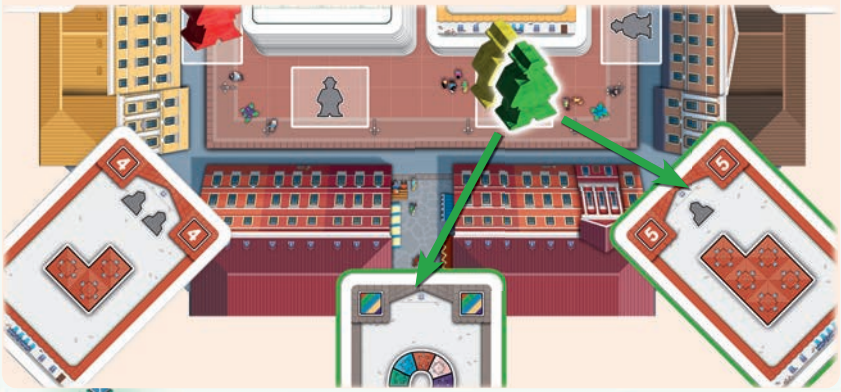


2) Kaarten trekken of paviljoens bouwen

Nu moet je kiezen voor **één** van de twee mogelijke acties:

2a) Kaarten trekken

Aangrenzend aan elk senaatspleinveld bevinden zich **links en rechts** telkens een paviljoenkaart. Neem de paviljoenkaarten, die grenzen aan het veld waar jouw pion staat, in je hand. Vul de lege plekken weer op met 2 nieuwe kaarten van de trekstapel. De **handkaartenlimiet** bedraagt **zeven kaarten**. Als een speler, na het trekken van kaarten, meer dan zeven kaarten heeft, dan moet hij de overtollige kaarten op de aflegstapel leggen. De speler kiest zelf welke kaarten hij aflegt.



2b) Paviljoens bouwen

Om paviljoens te bouwen, moet een bepaald aantal kaarten uit de hand gespeeld worden. Daarna bouw je het paviljoenfiche op je spelersbord, afhankelijk van de positie van je pion op het senaatspleinbord. Het doel van elke speler is om zoveel mogelijk kolommen en rijen geheel te vullen (van rand tot rand).

1. Kaarten spelen

Eerst kies je een kaart, die je wilt gebruiken om een paviljoen te bouwen.

Op elke kaart is een specifiek paviljoenfiche afgebeeld. Dit betekent dat alleen dit paviljoen met deze kaart gebouwd kan worden, mits het nog beschikbaar is in de algemene voorraad.

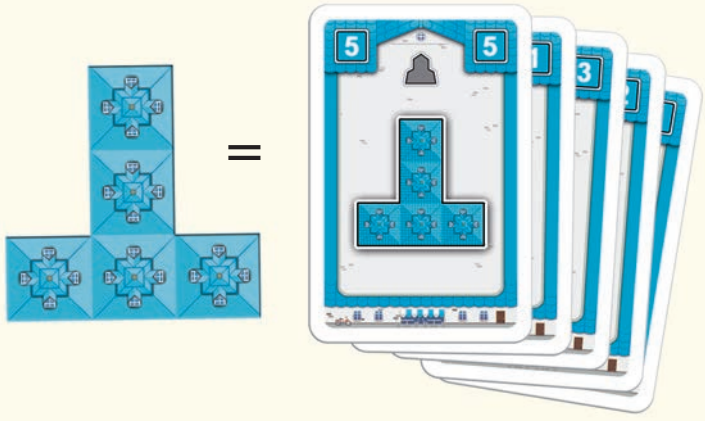
Daarnaast toont het getal in de bovenhoek, hoeveel kaarten van deze kleur gespeeld moeten worden, om het paviljoenfiche te bouwen.

De kleur moet altijd gelijk zijn aan de kleur van de kaart die je wilt gebruiken om een paviljoen te bouwen. Deze kaart telt zelf ook mee als een van de benodigde kaarten

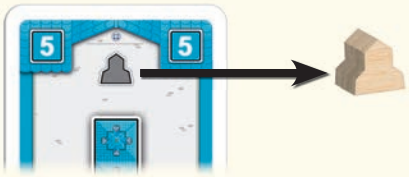
De kaart “1” kan altijd los gespeeld worden als je dit paviljoen wilt bouwen. De kaarten “2”, “3”, “4” en “5” mogen alleen samen met het aantal andere benodigde kaarten van dezelfde kleur gespeeld worden.

Als aan de bovenzijde van de kaart dakopbouw-stenen zijn afgebeeld, dan neemt de speler deze dakopbouw-stenen *(1 of 2)* uit de algemene voorraad. Deze worden gebruikt nadat de speler het paviljoenfiche op zijn spelersbord heeft gebouwd *(zie volgende pagina “De dakopbouw-stenen”)*.

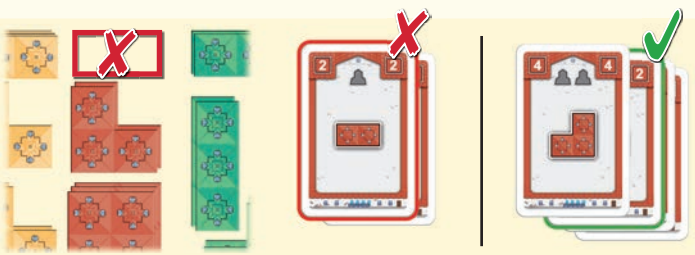
Als je het gewenste paviljoenfiche gekregen hebt, dan worden de kaarten op de aflegstapel gelegd.



Voorbeeld: Als je een paviljoen wilt bouwen dat op een blauwe kaart “5” is afgebeeld, dan moet je samen met deze kaart nog 4 aanvullende blauwe kaarten spelen.

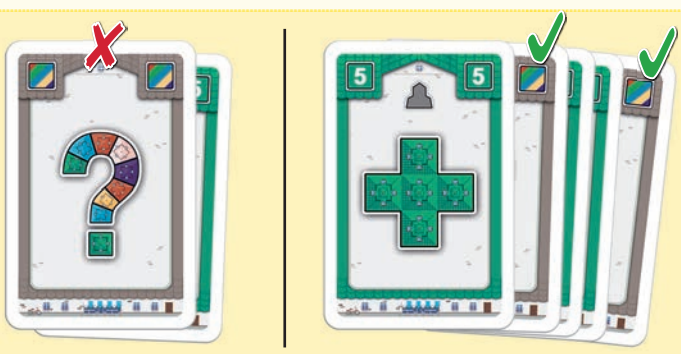


***Opmerking:** Als een kaart een paviljoenfiche toont dat niet meer in de algemene voorraad aanwezig is, dan kan deze kaart niet gebruikt worden om dat paviljoen te bouwen. De kaart kan alleen nog gespeeld worden om het benodigde aantal kaarten van een kleur te bereiken.*



De jokerkaarten

De jokerkaarten hebben geen getal in hun bovenhoek en kunnen niet zelfstandig gespeeld worden. De jokerkaarten kunnen echter als elke kleur kaart gespeeld worden om het vereiste aantal kaarten van een specifieke kleur te bereiken. Er mogen meerdere jokerkaarten gebruikt worden om het vereiste aantal kaarten te bereiken.

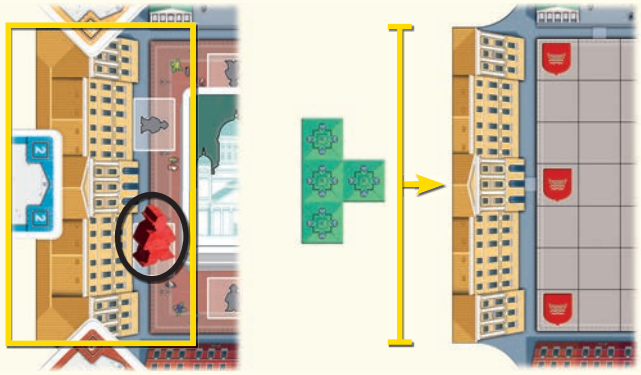


2. Paviljoenfiches plaatsen

Zodra je een paviljoenfiche genomen hebt, moet je dit direct plaatsen op jouw spelersbord.

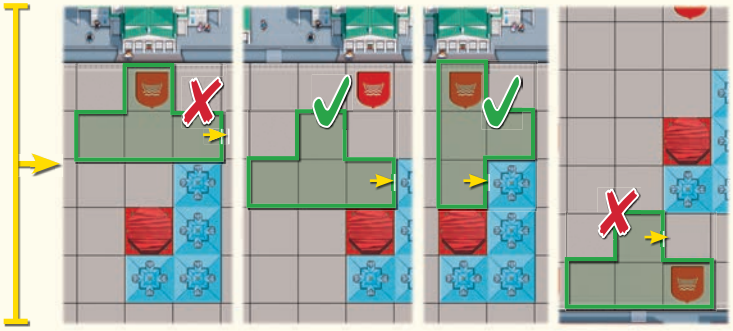
Er gelden de volgende regels:

1) Het paviljoenfiche moet richting het midden van het bord worden geschoven, vanaf dezelfde kant als waar je pion zich bevindt op het senaatspleinbord.



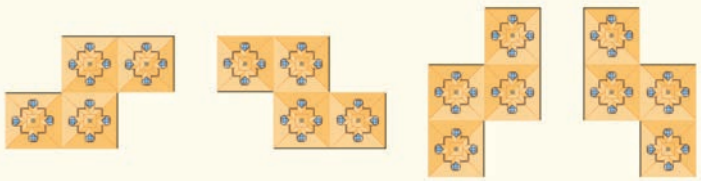
Senaatspleinbord *Spelersbord*

2) Je moet het fiche zolang naar het midden schuiven, totdat het tegen het standbeeld of een ander fiche aan komt *(zijkant tegen zijkant, niet hoek tegen hoek)*. Het eerste fiche van een speler moet altijd tegen het standbeeld aan komen.



Voorbeeld: Een speler schuift het groene paviljoenfiche "4", vanaf de linker-kant (geel) naar het midden van het spelersbord.

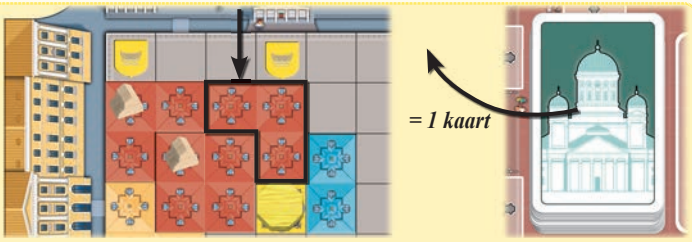
3) Voordat je een fiche op het bord schuift, mag je het in elke gewenste richting draaien.



4) Elk fiche moet helemaal op het bouwraster van het bord passen, er mogen geen delen uitsteken.

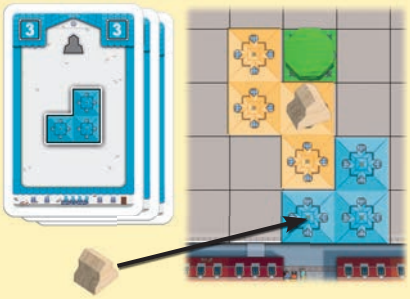
Een bonus

Als het paviljoenfiche dat zojuist gebouwd is, tegen minstens één ander fiche van dezelfde kleur aan komt *(zijkant tegen zijkant, niet hoek tegen hoek)*, dan neem je een kaart van de trekstapel als bonus.



De dakopbouw-stenen

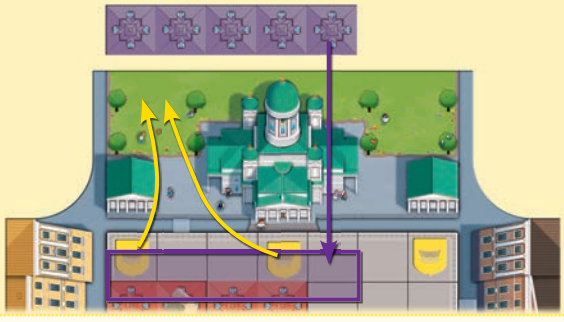
Als op de gespeelde kaart dakopbouw-stenen zijn afgebeeld, dan neem je deze uit de algemene voorraad en plaatst ze direct op een dak van het zojuist gebouwde paviljoen. Op elk dak kan maar één dakopbouw-steen staan. Aan het einde van het spel leveren de dakopbouw-stenen bonuspunten op, als ze in complete rijen of kolommen staan.



Voorbeeld: De speler speelt drie blauwe kaarten. Op de kaart "3" is een dakopbouw-steen afgebeeld. De speler neemt het paviljoenfiche en een dakopbouw-steen uit de algemene voorraad. Nadat het fiche op het spelersbord gebouwd is, wordt de dakopbouw-steen op een van de daken van dit fiche geplaatst.

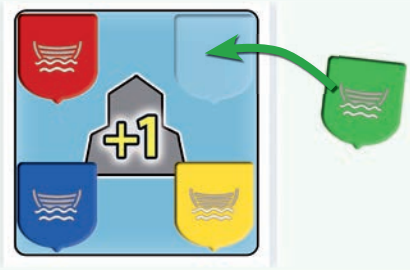
De wapenschilden

Op sommige velden van het spelersbord liggen wapenschilden. Als een speler over een veld met een wapenschild heen bouwt, dan wordt het wapenschild opgeslagen op de weide op het spelersbord. Wapenschilden op de weide kunnen in dezelfde ronde, of later in het spel, gebruikt worden om acties uit te voeren op het actiebord.



Het actiebord en de acties

Het actiebord toont 15 verschillende acties, die door de spelers tijdens hun beurt gebruikt kunnen worden. Om een actie te kunnen gebruiken, moet een verkregen wapenschild, van de weide op de betreffende actie worden gelegd. Een speler kan meerdere acties per beurt gebruiken, maar alleen acties waar hij nog geen eigen wapenschild heeft liggen. Met andere woorden: Elke speler kan elke actie slechts eenmaal per spel gebruiken.



De acties veranderen of verruimen de basisregels die hierboven zijn beschreven of bieden compleet nieuwe mogelijkheden. Sommige acties beïnvloeden het verplaatsen van je pion, andere hebben betrekking op joker-paviljoentegels of het uitspelen van kaarten.

De volgende 15 acties zijn beschikbaar:

Je mag jouw pion 1 – 6 velden vooruitzetten op het senaatspleinbord, in plaats van 1 – 3 velden.

Je mag jouw pion 1 – 5 velden vooruitzetten op het senaatspleinbord, in plaats van 1 – 3 velden.

Je mag jouw pion 1 veld, tegen de richting van de klok in, verplaatsen op het senaatspleinbord, in plaats van 1 – 3 velden vooruit.

Je krijgt twee joker-paviljoenfiches en moet die nog tijdens deze beurt op je spelersbord plaatsen. Er geldt hierbij maar één regel: Elk fiche moet minstens een ander paviljoenfiche of joker-paviljoenfiche raken *(zijkant tegen zijkant, niet hoek tegen hoek)*.

Je krijgt een joker-paviljoenfiche en moet dit nog tijdens deze beurt op je spelersbord plaatsen. Er geldt hierbij maar één regel: Het fiche moet minstens een ander paviljoenfiche of joker-paviljoenfiche raken *(zijkant tegen zijkant, niet hoek tegen hoek)*.

Je handkaartenlimiet vervalt. Je mag tot het einde van de volgende ronde meer dan 7 kaarten in je hand hebben. Daarna moet je de overtollige kaarten afleggen.

Je mag een paviljoenfiche vanaf elke zijde op je spelersbord schuiven, ongeacht waar je pion zich op het senaatspleinbord bevindt.

Je mag tijdens deze beurt een tweede paviljoen bouwen, als je hiervoor de benodigde kaarten hebt.

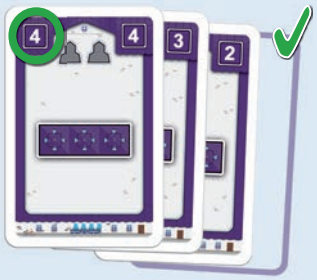
Je mag tijdens jouw beurt kaarten trekken **en** aanvullend ook een paviljoen bouwen.

Je mag, naast de twee kaarten op het senaatsplein, een extra kaart van de trekstapel trekken en in je hand nemen *(let op de handkaartenlimiet)*.

Je krijgt 2 punten. Ga twee velden vooruit op het puntenspoor.

Je mag een dakopbouw-steen meer pakken dan op de kaart is afgebeeld. Als er niets is afgebeeld krijg je toch een dakopbouw-steen.

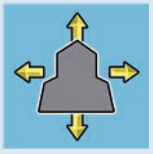
Je hebt een kaart minder nodig om een paviljoen te bouwen.



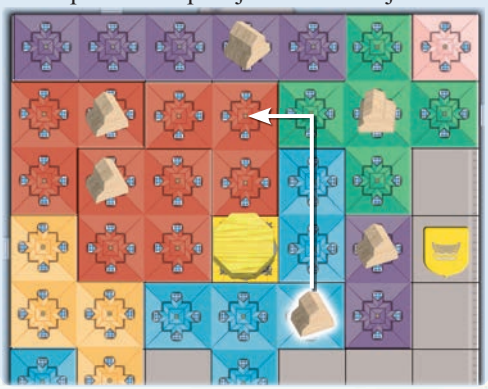
Voorbeeld: Als je het paviljoenfiche wilt bouwen dat is afgebeeld op de paarse kaart "4", dan hoef je slechts drie paarse kaarten te spelen.

Je mag een kaart naar keuze als jokerkaart gebruiken.

Voorbeeld: Als je het blauwe paviljoen "4" wilt bouwen, dan heb je maar 3 kaarten van dezelfde kleur nodig en een kaart van een willekeurige andere kleur.



Je mag een geplaatste dakopbouw-steen naar een ander dak verplaatsen. De dakopbouw-steen hoeft hierbij niet op hetzelfde paviljoenfiche te blijven.



Einde van het spel en eindtelling

Het spel eindigt na de ronde waarin de laatste kaart van de trekstapel is omgedraaid of getrokken. Om ervoor te zorgen dat er voldoende uitgestalde kaarten liggen, wordt op dit moment de aflegstapel geschud en gebruikt als trekstapel voor de laatste ronde, als dit nodig is.

Als de laatste ronde beëindigd is, dan volgt de eindtelling voor elke speler. De punten worden als volgt met de scoresteen bijgehouden op het puntenspoor.

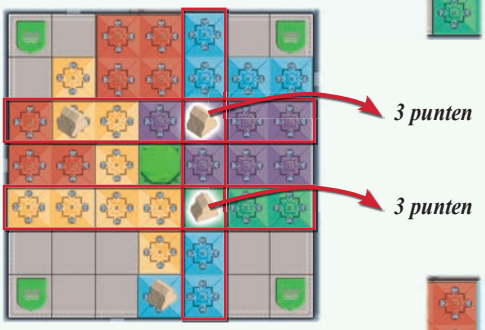
Paviljoenfiches:

- **2 punten** voor elke complete **rij**.
- **2 punten** voor elke complete **kolom**.

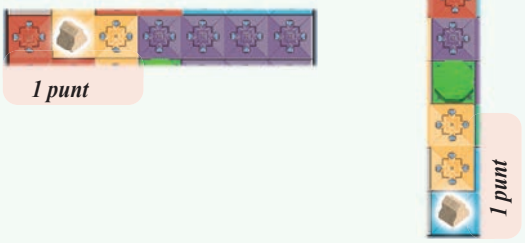
Dakopbouw-stenen:

De dakopbouw-stenen worden in de onderstaande volgorde geteld:

1) 3 punten voor elke **dakopbouw-steen** die op een **snijpunt** van een complete rij en een complete kolom staat. Verwijder de dakopbouw-steen, deze levert geen extra punten meer op.



2) 1 punt voor elke **dakopbouw-steen** die op een complete **rij of** een complete **kolom** staat.

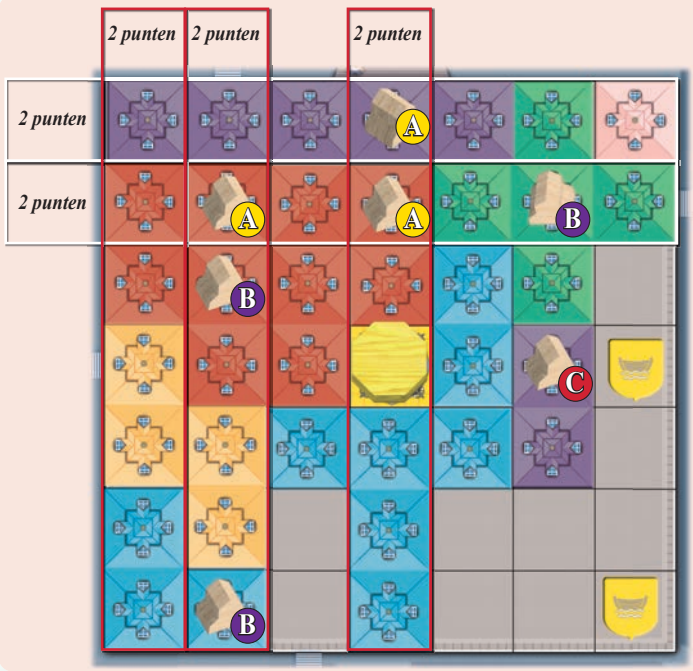


Let op: *Dakopbouw-stenen die op incomplete rijen of kolommen staan, leveren geen punten op.*

Let op: *Het veld in het midden met het standbeeld telt als bebouwd.*

De speler met de meeste punten op zijn puntenspoor is de winnaar.

Bij een gelijke stand wint de speler die het meest achteraan is in de spelersvolgorde.



Voorbeeld van een eindtelling

Paviljoenfiches:

Twee complete rijen = 4 punten

Drie complete kolommen = 6 punten

Dakopbouw-stenen:

1) (A) 3 dakopbouw-stenen op een snijpunt (van een complete rij en een complete kolom) = 9 punten

2) (B) 1 dakopbouw-steen op een complete rij = 1 punt

2 dakopbouw-stenen op een complete kolom = 2 punten

(C) 0 punten voor de dakopbouw-steen op de incomplete rij/kolom

Totaal 22 punten.

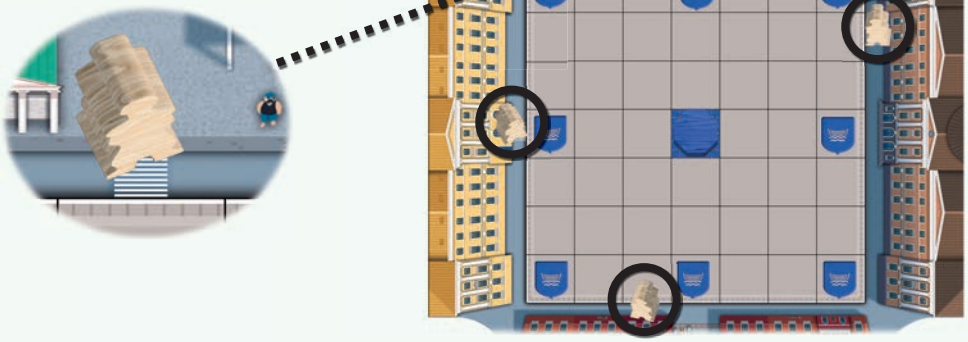
Uitbreiding: Droge wegen

Aanpassingen in de spelvoorbereidingen:

1) Afhankelijk van het aantal spelers worden de volgende bonuskaarten neergelegd, zoals aangegeven in de tabel.

	Bonuskaart 3	*Bonuskaart 5*	*Bonuskaart 7*	*Bonuskaart 9*
2 spelers	✓	✓		
3 spelers	✓	✓	✓	
4 spelers	✓	✓	✓	✓

2) Elke speler neemt vier bezoekers en plaatst deze op de zebrapaden op zijn spelersbord. Deze bezoekers blijven hier gedurende het hele spel staan.



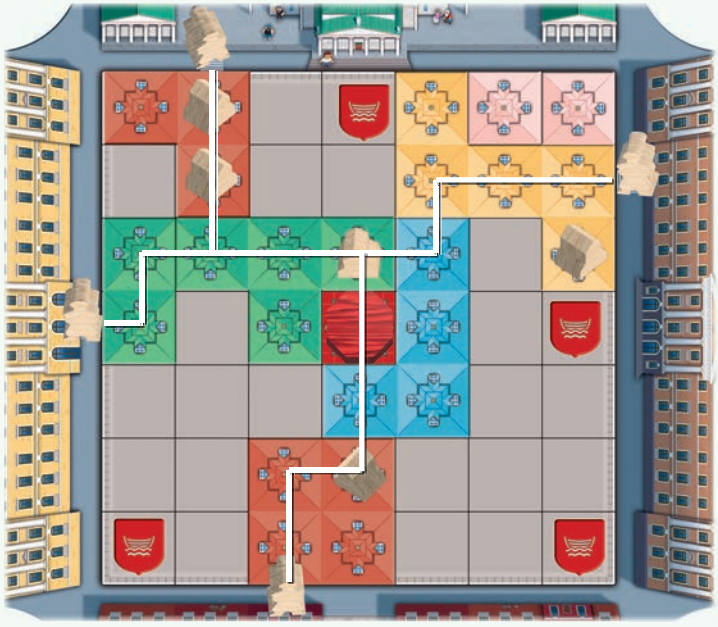
Aanpassingen in het spelverloop:

De spelers proberen nu hun paviljoens zodanig te bouwen, dat alle bezoekers die staan te wachten op de zebrapaden, doormiddel van de paviljoens met elkaar verbonden zijn.

Zodra een speler dit doel bereikt heeft, neemt hij de beschikbare bonuskaart met de meeste punten en telt deze punten op zijn puntenspoor bij.

De bonussen zijn 9 – 7 – 5 – 3 punten. Hoe eerder een speler zijn bonus behaalt, hoe meer punten hij wint.

Alle andere regels en manieren om punten te behalen blijven onveranderd.



Variant: Nieuwe uitdagingen

Aanpassingen in de spelvoorbereidingen:

Voor meer afwisseling kunnen op het actiebord 5 acties naar keuze worden afgedekt. Deze acties zijn tijdens dit spel niet beschikbaar.

Op deze manier is elk spel Helsinki anders en biedt het elke keer nieuwe tactische beslissingen.

est. 1989
QUEEN GAMES

© Copyright 2022 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.